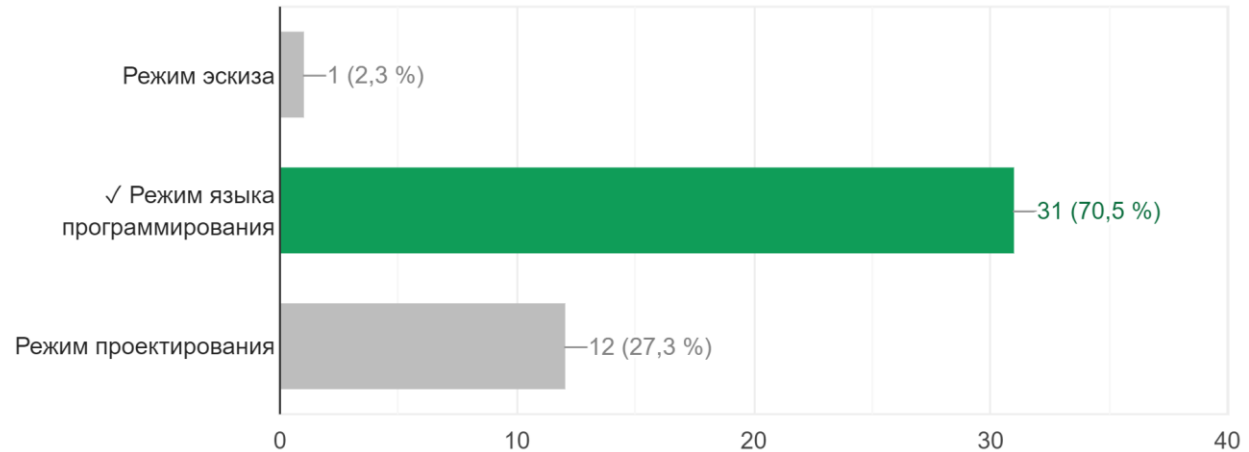




МЕТОДЫ И СРЕДСТВА ИСИТ 2024

Выберите режим использования диаграмм UML, обязующий использовать метамодели языка.

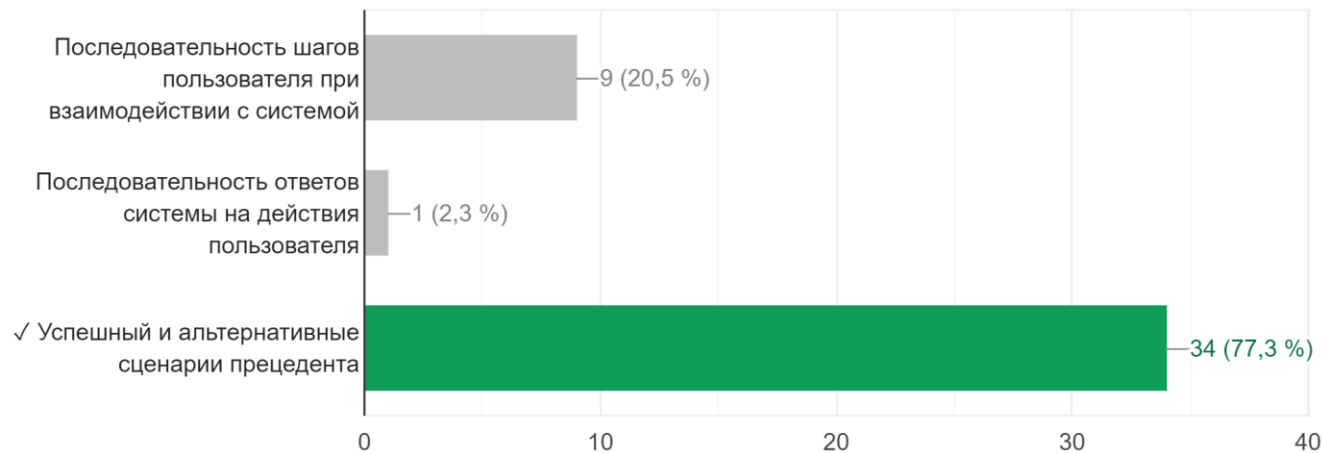
Верных ответов: 31 из 44





Текст прецедента для Диаграммы Прецедентов содержит следующую информацию...

Верных ответов: 34 из 44





ЛЕКЦИЯ 13

Проектирование и тестирование графического
интерфейса (GUI)

ГРАФИЧЕСКИЙ ИНТЕРФЕЙС ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Графический интерфейс пользователя (graphical user interface, GUI) - разновидность пользовательского интерфейса, в котором элементы интерфейса (меню, кнопки, значки, списки и т. п.), представленные пользователю на дисплее, исполнены в виде графических изображений.

Чаще всего элементы интерфейса в GUI реализованы на основе метафор и отображают их назначение и свойства, что облегчает понимание и освоение программ неподготовленными пользователями.

Графический интерфейс пользователя является частью пользовательского интерфейса и определяет взаимодействие с пользователем на уровне визуализированной информации.



ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ИНТЕРФЕЙСОВ

- золотое сечение
- кошелек Миллера
- группировка
- KISS
- видимость отражает полезность
- умное заимствование

ПРИНЦИП «ЗОЛОТОГО СЕЧЕНИЯ»



ПРИНЦИП «КОШЕЛЬКА МИЛЛЕРА»

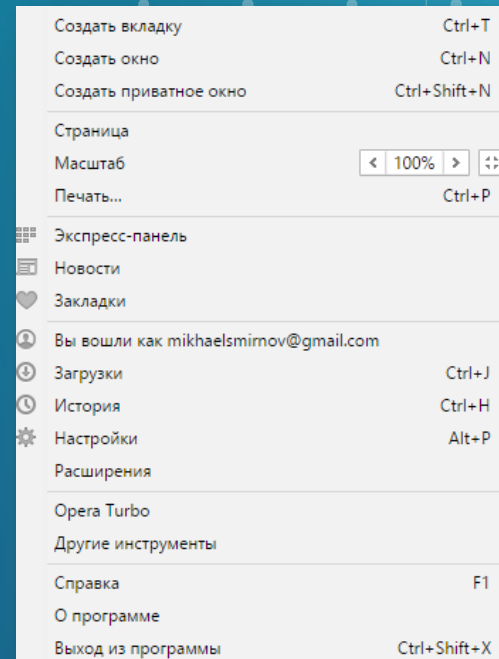
«Магическое число семь плюс-минус два» («кошелёк Миллера») закономерность, обнаруженная американским учёным-психологом Джорджем Миллером, согласно которой кратковременная человеческая память, как правило, не может запомнить и повторить более 7 ± 2 элементов.

Применяя принцип кошелька Миллера в дизайне интерфейсов, следует группировать элементы в программе (кнопки на панелях инструментов, пункты меню, закладки, опции на этих закладках и т. п.) с учетом этого правила - т. е. не более семи в группе.

СОЧЕТАНИЕ КОШЕЛЬКА МИЛЛЕРА И ГРУППИРОВКИ

Согласно этому правилу, экран программы должен быть разбит на ясно очерченные блоки элементов, может быть, даже с заголовком для каждого блока.

При этом группировка, должна быть осмысленной: как расположение элементов в группах, так и расположение самих групп друг от друга должны быть продуманы.



ПРИНЦИП «KISS»

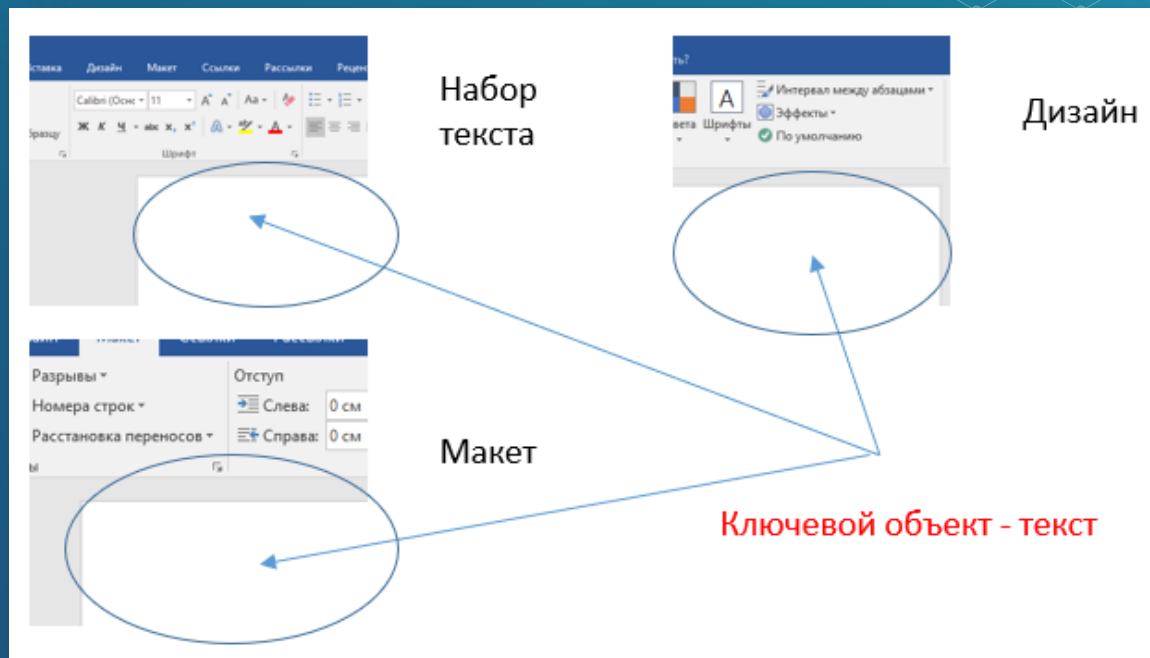
Философский принцип, носящий название “Бритва Оккама”, гласит: “Не множить сущности без надобности”.

KISS (“Keep It Simple, Stupid” - “Не усложняй, глупенький”).

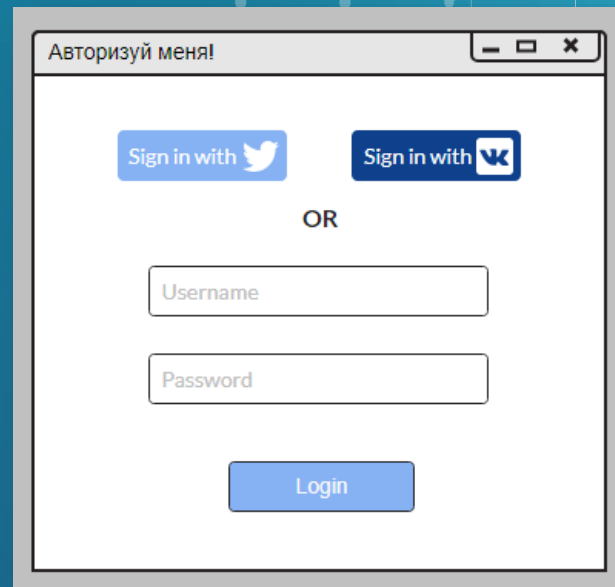
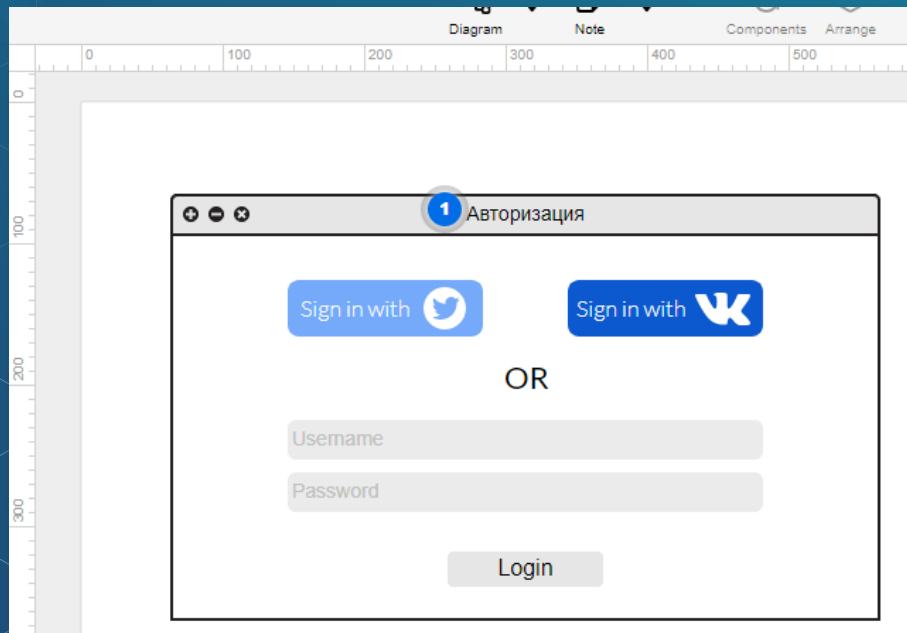
На языке интерфейсов это означает, что:

- любая задача должна решаться минимальным числом действий;
- логика этих действий должна быть очевидной для пользователя;
- движения курсора и даже глаз пользователя должны быть оптимизированы.

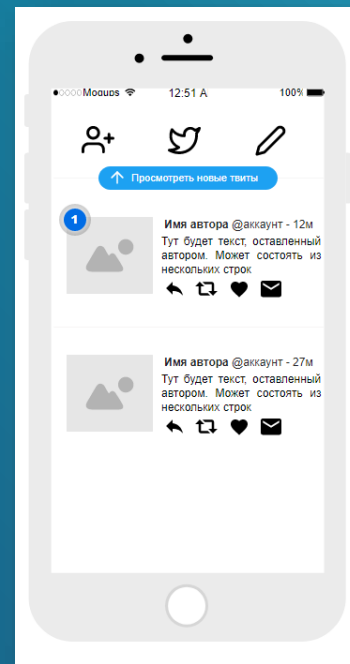
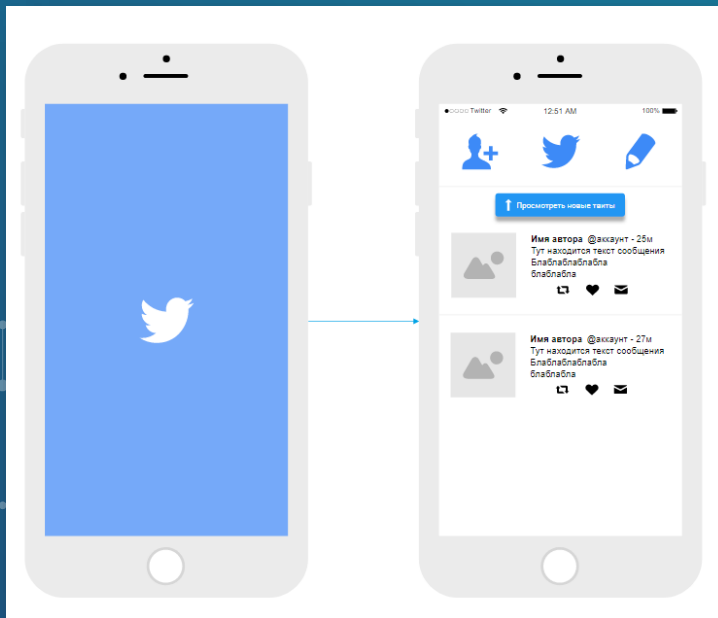
ПРИНЦИП «ВИДИМОСТЬ ОТРАЖАЕТ ПОЛЕЗНОСТЬ»



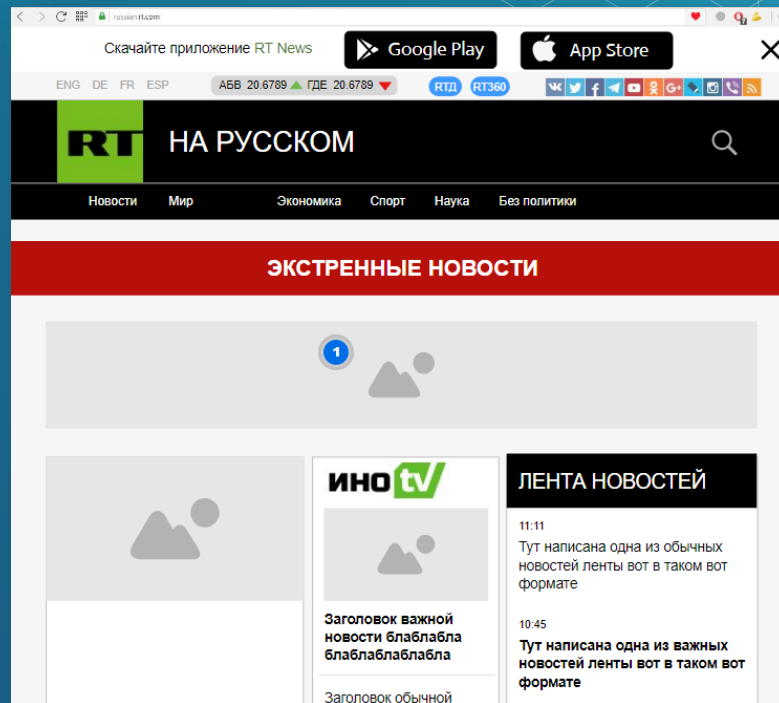
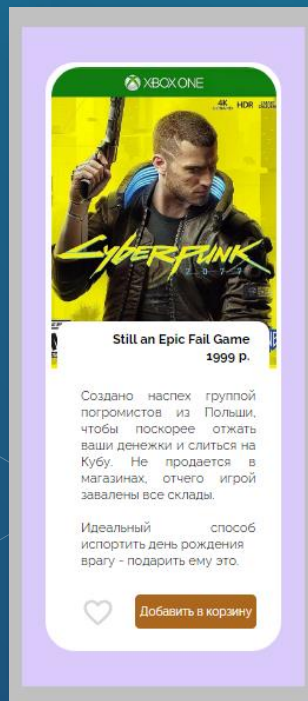
ИНТЕРФЕЙС «ДЕСКТОПНОГО» ПРИЛОЖЕНИЯ



ПРИНЦИП РАЗУМНОГО ЗАИМСТВОВАНИЯ. ИНТЕРФЕЙС «МОБИЛЬНОГО» ПРИЛОЖЕНИЯ



ПРИНЦИП РАЗУМНОГО ЗАИМСТВОВАНИЯ. ИНТЕРФЕЙС «ВЕБ» ПРИЛОЖЕНИЯ



СПАСИБО!

ВАШИ ВОПРОСЫ,
ПОЖАЛУЙСТА?

